

ぱちんこ 言葉物語

38

三連V

登場から17年。今なお語り継がれる名機「サンダーV」ですが、その中でも最も象徴的なもののひとつである三連V図柄に焦点を当ててみたいと思います。

1997年末、メーシー販売から登場した「サンダーV」。過去のユニバース系と呼ばれる同メーカーからの正常進化とも見えますが、伝統と革新を見事に融合させた同機は、初採用のものを多く導入しています。その中でもユーザーの度胆を抜いたものが「三連V図柄」です。

インパクト絶大のこの配列に加え、リール予告音や通常時におけるリールのフラッシュ(点滅)の演出、さらには7図柄を中心とした綺麗な透過図柄の採用など、今当たり前に使われているものが17年前に一挙導入して登場したのです。当時考えられる要素を

恐らくすべて盛り込んだであらう作品が

放つ気迫はもちろんユーザーにも伝わり、登場時の新装開店の盛り上がりは大変なものでした。

何日も打てる機会を待ち、ようやく座れて遊んだ時の感動、そして打ち終わった後に感じた「間違いなく後世に語り継がれる名機だ」という予感はその後の同機の変遷やファンの多さから確信に変わりました。

技術に寄らず楽しませる

これだけインパクトのある図柄です

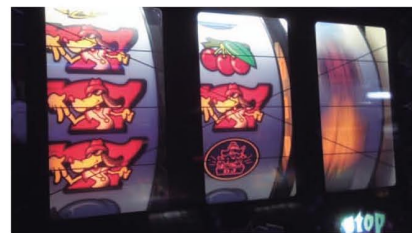


歓喜の瞬間トリプルチェリー。スペシャルテンパイ音がお出迎えるビッグボーナス確定演出



今なお語り継がれる革新的図柄配列「三連V」。もちろんボーナス確定 ©MACY

から、いつもこの三連Vを押したくなる衝動に駆られるのが人情ですが、この付近を止めようとするとチェリー小役を高頻度で取りこ



配列・制御は同じでデザインや音楽をアレンジした双子の兄弟機「DJ」もエレクトロコインから登場した

ぼす問題がありました。しかし同機は小役の補正機能があり、小役を取りこぼすと適正な減算値に近づけようと、チェリーやスイカの確率が上がります。そのため初心者でも通常時に大きな損をするには無く、上級者であれば、減算値の傾向から予告と停止図柄からアツさを判断するといったマニアックなことまで出来ました。

その後三連図柄はユニバースと呼ばれるメーカー各社のアイデンティティになり、現在でもドンちゃんシリーズ等で採用されています。また派生形となる三連小役などは1998年山佐「スピード」で(車の)ホイール図柄が初採用となり、その後同年ユニバースからも全リールで3連小役図柄を採用した「エスプ」が登場しました。現在でも

三連図柄などは多くのメーカーで採用され、リールにおけるアクセントや重要な演出要因として使われています。**お金払ってでも見たい**

現在の派手な演出とは無縁に、あまりにも謙虚な停止音と共に止まる三連V。ところがボーナス成立時にこの出目は停止しません。つまり3連Vを見ようとすると1ゲーム以上無駄にしなければならぬということです。言い換えると「この出目にはコイン3枚の価値があるか」ということです。

分かり易く言えば、ジャグラーのGOGOランプが付くということは「ボーナス成立ゲームでボーナスを揃えられなかった」という事を意味します。すなわちコイン3枚を損したという事なのですが、それを責める人はまずいないでしょう。それだけGOGOランプには見る価値があるということです。パチンコやスロットでは昨今演出と価値のバランスが崩れてきていると言われていますが、「それでも見たい」と思えるような価値のバランスが取れた時、その機種は末永く愛され、後の「名機」として語られるチャンスがあるのではないのでしょうか。

(大和田敏男)

度胆を抜いた図柄配列